

**MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA BERBASIS *FLASH*
UNTUK PAUD TERPADU INSAN HARAPAN DESA NGAWEN,
KECAMATAN NGAWEN, KABUPATEN KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Apuruhita Kodrat Kinasih

11.11.5474

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA BERBASIS *FLASH*
UNTUK PAUD TERPADU INSAN HARAPAN DESA NGAWEN,
KECAMATAN NGAWEN, KABUPATEN KLATEN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Apuruhita Kodrat Kinasih

11.11.5474

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA BERBASIS *FLASH*
UNTUK PAUD TERPADU INSAN HARAPAN DESA NGAWEN,
KECAMATAN NGAWEN, KABUPATEN KLATEN**

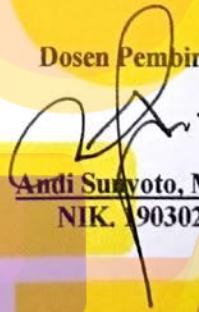
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Apuruhita Kodrat Kinasih

11.11.5474

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Januari 2017

Dosen Pembimbing



Andi Suryoto, M.Kom.

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA BERBASIS *FLASH*
UNTUK PAUD TERPADU INSAN HARAPAN DESA NGAWEN,
KECAMATAN NGAWEN, KABUPATEN KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Apuruhita Kodrat Kinasih

11.11.5474

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052**

**Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom.
NIK. 190302248**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



**Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tanga dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 18 Agustus 2018



Apuruhita Kodrat Kinasih

11.11.5474

MOTTO

“Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukkan diri sendiri.”

(Ibu Kartini)

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.”

(Aristoteles)

“Siapa yang kalah dengan senyuman dialah pemenangnya.”

(A. Hubard)

“Musuh yang paling berbahaya diatas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh.”

(Aldus Hukley)

“Sesuatu yang belum dikerjakan, sering kali tampak mustahil, kita baru yakin ketika kita sudah berhasil melakukannya dengan baik.”

(Evelyn Underhill)

“Barang siapa menempuh jalan untuk menuntut ilmu, maka allah akan memudahkan jalan baginya ke surga.”

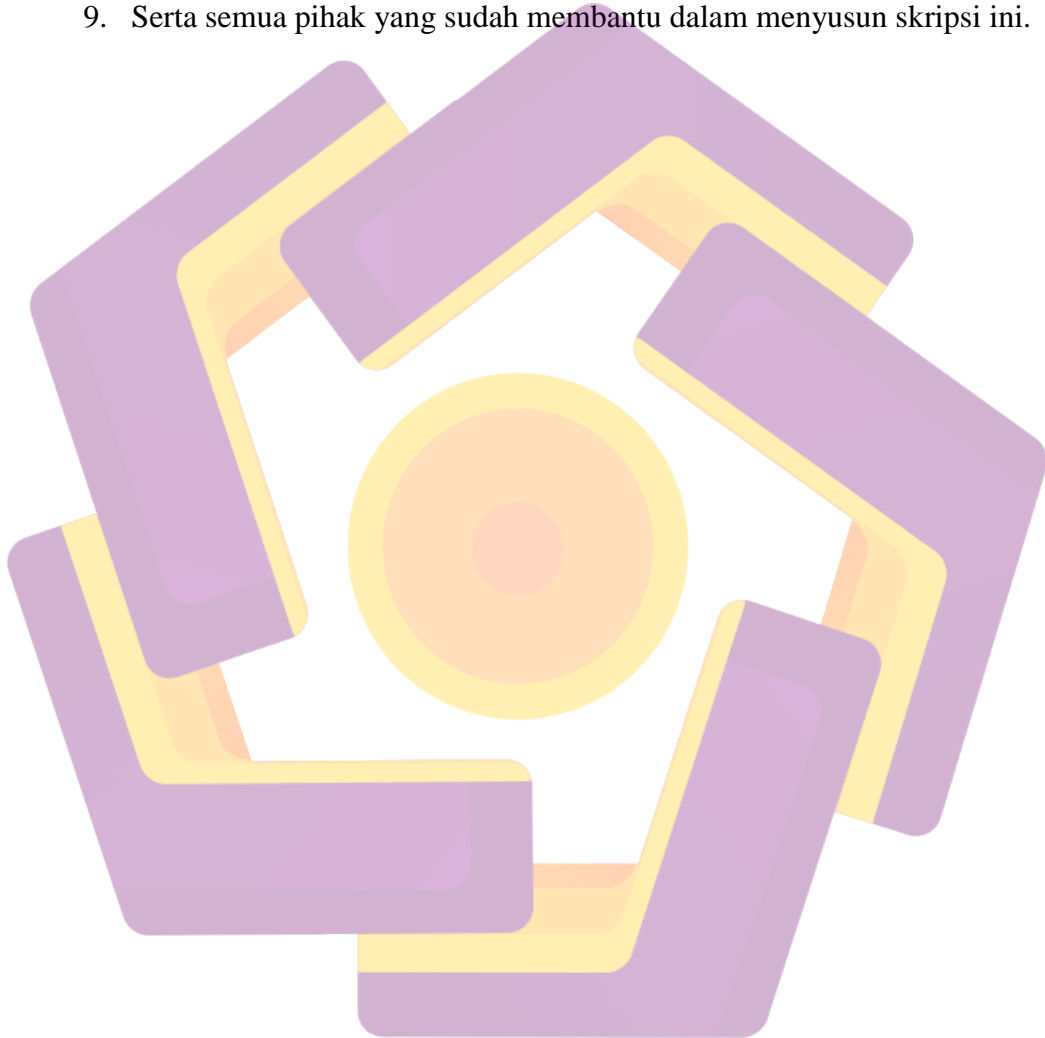
(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan semua nikmatNya sampai saat ini.
2. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Drs. Suwito Mitro Tanaya dan Ibu Dra. Jatningsih Wiryo Sukatman yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan yang tiada terhingga. Semoga ini menjadi awal untuk membuat kalian berdua terus bangga. Sehat terus pak Sehat terus bu.
3. Untuk Kakak saya Herlambang Jati Wicaksana dan Adik saya Nurfitri Darmastuti yang senantiasa mendoakan saya. Semoga doanya diijabah oleh Allah SWT dan semoga kalian dimudahkan segala urusannya.
4. Kepada Yang terhormat Bapak Andi Sunyoto, M.Kom. Terimakasih sudah membimbing menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT yang membalas kebaikan anda.
5. Kepada Sahabat-Sahabatku Mas Ipung Purwadi, Fahdi Ardian, Terimakasih sudah menjadi bagian dari perjalanan Hidupku dan terimakasih sudah menjadi sahabat terbaikku.
6. Kepada Sahabat terdekatku, sahabat berjuangku Mei Tri Apriliani terimakasih atas dorongan dan semangatnya terimakasih menjadi bagian dari hidupku.

7. Seluruh Teman-teman Angkringan Wifi Kraguman, terimakasih atas support serta dukungan selama ini.
8. Kepada Erdiyan Ahmad, terimakasih atas dukungannya dan terimakasih sudah menyemangati saya dalam menyelesaikan skripsi.
9. Serta semua pihak yang sudah membantu dalam menyusun skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji Syukur penulis mengucapkan kepada Allah yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul **“Media Pembelajaran Mengenal Angka Berbasis Flash Untuk PAUD Terpadu Insan Harapan Desa Ngawen, Kecamatan Ngawen, Kabupaten Klaten”** Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, penyusun Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik dan sesuai rencana. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T Selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M. Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan Skripsi ini.

4. Segenap Dosen, Staff, dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis dibangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai terselesaikannya Skripsi ini.
5. Orangtua, Saudara-saudara Beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
6. Semua teman-teman seperjuangan yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
7. Sahabat-sahabat penulis yaitu sahabat-sahabat 11-S1TI-12 angkatan 2011 yang penulis sayangi, tanpa mereka Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik.
8. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan teknologi dan informasi pada khususnya, juga sebagai kajian bagi Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

Yogyakarta, 18 Agustus 2018

Apuruhita Kodrat Kinasih

11.11.5474

DAFTAR ISI

JUDUL.....	2
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Maksud.....	4
1.5 Tujuan	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Penelitian Data	5
1.6.2 Metode Perancangan.....	5
1.6.3 Metode Implementasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
1.7.1 BAB I PENDAHULUAN.....	6
1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI	6
1.7.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	6

1.7.4	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	6
1.7.5	BAB V PENUTUP	6
BAB II.....		7
LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori.....	8
2.2.1	Pengertian Media.....	8
2.2.2	Pengertian Pembelajaran.....	8
2.2.3	Pengertian Media Pembelajaran	9
2.2.4	Pengertian Bermain, Bekerja dan Belajar	10
2.2.5	Pengertian Media Visual	17
2.2.6	Pengertian Belajar.....	20
2.2.7	Pengertian Aktivitas Belajar	20
2.2.8	Pengertian Hasil Belajar	21
2.2.9	Animasi.....	22
2.2.10	Jenis-Jenis Animasi.....	23
2.2.11	Prinsip Animasi.....	25
2.2.12	Video	29
2.2.13	Adobe Flash CS5.....	30
2.2.14	Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi.....	35
2.2.15	Metode Siklus Hidup Sistem	36
2.2.16	Perspektif Penempatan Siklus Hidup Sistem	40
BAB III.....		43
ANALISIS DAN PERANCANGAN		43
3.1	Tujuan Umum	43

3.2	Analisis	44
3.2.1	Analisis Kelayakan	44
3.2.2	Analisis Kebutuhan.....	44
3.3	Metode Perancangan.....	47
3.3.1	Konsep.....	47
3.3.2	Perancangan Antar Muka	47
3.3.3	Perancangan Audio	50
BAB IV.....		51
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Implementasi	51
4.1.1	Pembuatan Graphic/Gambar	51
4.1.2	Proses Pembuatan Media Pembelajaran Animasi Pengenalan Angka	57
4.1.3	Proses Pembuatan File .swf	58
4.2	Pembahasan.....	59
4.2.2	Menu Utama	60
4.2.3	Menu Latihan	61
4.2.4	Pengolahan Audio	61
4.2.5	Penggabungan Komponen	62
4.3	Testing.....	64
PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.	
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....		67

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perancangan Audio 50

Tabel 4. 1 Angka 52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan Awal.....	48
Gambar 3.1 Menu Utama.....	49
Gambar 3.2 Tampilan Latihan	50
Gambar 4.1 Background.....	52
Gambar 4.2 pohon 1.....	54
Gambar 4.3 pohon 2.....	54
Gambar 4.4 Burung.....	55
Gambar 4.5 Matahari	55
Gambar 4.6 Awan	56
Gambar 4.7 Panda.....	56
Gambar 4.8 Panel.....	57
Gambar 4.9 Proses Pembuatan Media Pembelajaran	58
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Flash .swf.....	59
Gambar 4.11 Halaman Intro	60
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama	60
Gambar 4.13 Tampilan Menu Latihan.....	61
Gambar 4.14 Penggabungan Objek	63
Gambar 4.15 Pengaturan Publish Setting	63
Gambar 4.16 Hasil Animasi Flash Media Pembelajaran.....	64
Gambar 4.17 Proses Pembuatan Flash .swf.....	59
Gambar 4.18 Halaman Intro	60
Gambar 4.19 Tampilan Menu Utama	60
Gambar 4.20 Tampilan Menu Latihan.....	61
Gambar 4.21 Penggabungan Objek	63

Gambar 4.22 Pengaturan Publish Setting63

Gambar 4.23 Hasil Animasi Flash Media Pembelajaran.....64



INTISARI

Sebelum maraknya peranan multimedia sebagai media pembelajaran atau edukasi, para orang tua ataupun paraa tenaga pendidik terkadang memberikan penjelasan dan pengenalan angka-angka secara konvensional yaitu menjelaskan dengan menggunakan gambar 2D, menggunakan alat bantu berupa poster angka yang ditempel di kelas. Dapat dipastikan dengan metode konvensional seperti ini akan banyak ditemui kendala dan kekurangannya, seperti beberapa anak mengalami kejenuhan, apalagi untuk anak usia dini masih dalam masa kanak-kanak yang senang bermain dan cenderung aktif serta ingin lebih interaktif.

Dari hal tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran untuk mengimplementasikan dan memperkenalkan angka-angka agar anak didik mulai mengenal angka dan media pembelajarannya dapat digunakan oleh orang tua atau tenaga pendidik kapanpun dan dimanapun untuk media belajar anak-anak. Dengan adanya media edukasi ini, diharapkan akan membuat anak-anak lebih mudah dalam mengingat dan lebih tertarik terhadap apa yang akan dipelajarinya karena disajikan dalam tampilan dalam grafis dan visualisasi 3D yang menyenangkan.

Adanya media pembelajaran berbasis flash ini, akan menambah pengetahuan dalam mengenal angka kepada anak-anak. Dengan memanfaatkan media pembelajaran angka ini sebagai media edukasi, anak-anak pun dapat bermain sambil belajar secara lebih interaktif serta mengenal dunia TI lebih jauh lagi.

Kata Kunci: Teknologi, media pembelajaran, edukasi, interaktif

ABSTRACT

Before the rise of the role of multimedia as a medium of learning or education, parents or teachers sometimes provide explanations and introduction to conventional numbers, namely explaining using 2D drawings, using assistive devices in the form of poster numbers posted in class. It can be ascertained by conventional methods like this that there will be many obstacles and shortcomings, such as some children experience boredom, especially for early childhood in childhood who likes to play and tend to be active and want to be more interactive.

From this, a learning media is needed to implement and introduce numbers so that students begin to recognize numbers and learning media can be used by parents or educators whenever and wherever for children's learning media. With this educational media, it is hoped that it will make children easier to remember and more interested in what they will learn because it is presented in a pleasing display in graphics and 3D visualization.

The existence of this flash-based learning media, will add knowledge in knowing numbers to children. By utilizing this number learning media as a medium of education, children can play while learning more interactively and get to know the IT world even further.

Keywords: *Technology, learning media, education, interactive*